

Narration	Time
Meet The GIMP کے اسپوکن ٹیوٹوریل پر خوش آمدید۔	00.18
یہ ٹیوٹوریل شمالی جرمنی کے بریمین میں رالف سٹانزکٹ کی طرف سے تیار کیا گیا ہے۔	00.21
آغاز میں، میں کچھ ایسا کروں گا جس کا ذکر میں ہمیشہ بھول جاتا ہوں۔	00.27
ایمج میں کچھ بھی کرنے سے پہلے میں ہمیشہ اسے سیو کرنا بھول جاتا ہوں۔	00.34
00.45 چنانچہ file، پھر Save as پر جاتا ہوں اور اسے comic.xcf کے طور پر سیو کرتا ہوں۔	
01.12 'xcf' گمپ کا بنیادی فائل فارمیٹ ہے اور یہ فائل میں ساری لیپرس کی معلومات رکھتا ہے۔	
01.22 گمپ میں JPEG یا tif یا دیگر کے طور پر کچھ بھی سیونہ کریں، اگر آپ مزید اس کے ساتھ کام کرنا چاہتے ہیں۔	
01.30 وہاں سے آپ کسی بھی فارمیٹ میں ایکسپورٹ کر سکتے ہیں، لیکن اگر آپ مزید کام کرنا چاہتے ہیں تو XCF استعمال کریں۔	
01.45 لہذا کیا کرنا ہے؟ پہلی چیز، مجھے اس ایمج کو تھوڑا کلیئر کرنا ہے۔	
01.59 یہاں دو مسائل ہیں، پہلا، رالف سٹانزکٹ کی ایمج کے پیچھے جو آدمی ہے۔	
02.15 اور دوسری چیز یہاں جو نیچے بے ترتیبی ہے۔	
02.21 یہاں یہ سٹیچو بہت اچھی طرح رکھا ہوا ہے اور مجھے لگتا ہے، یہ اس ایمج کے کناروں کے پوائنٹس میں سے ایک ہے۔	
02.31 لہذا پہلے میں یہاں سے چیزوں کو دور کرتا ہوں۔	
02.36 میں ایمج میں زوم کرتا ہوں اور Brush ٹول چنتا ہوں۔	
02.50 یہ Cloning ٹول سے بہترین طور پر کی جاسکتی ہے، مجھے یہاں پوری درستگی سے کام نہیں کرنا ہے کیونکہ فائنل ایمج میں یہ ساری چھوٹی چیزیں پوشیدہ ہو جائیں گی۔	
03.05 چنانچہ clone ٹول چنتا ہوں اور برش کا سائز بدلتا ہوں۔	
03.13 اب میں Ctrl دباتا ہوں اور ابتدائی پوائنٹ حاصل کرنے کے لئے کلک کرتا ہوں، اور اب میں بس پینٹ کرنا شروع کرتا ہوں۔	
03.24 لیکن وہ شروع کرنے سے پہلے میں Overlay موڈ کو Normal موڈ میں، اور opacity کو 100 میں بدلتا ہوں، اور اب پینٹ کرنا شروع کرتا ہوں۔	
03.42 ایمج تھوڑی سی دھندلی ہے تو میں پینٹ کرنے کے لئے دوسرا برش چنتا ہوں۔	

03.57	اور اب میں یہاں بارڈر پر جاتا ہوں اور پینٹ کرتا ہوں۔
04.37	تو وہ آدمی چلا گیا
04.41	یہاں بے ترتیبی رہ گئی ہے۔
04.44	میں یہاں پھول دان رکھنا چاہتا ہوں، لیکن یہاں سے اس والی چیز کو حذف کرنا ہی ہے۔
05.03	میں ابھی، پھول دان کے اس بارڈر کا خیال رکھوں گا۔
05.24	اگر میں اس طرح سے اس امیج کو رکھتا ہوں تو آپ کلوننگ کے نشانات دیکھ سکیں گے لیکن جب میں کامک موڈ میں کھولوں گا تو وہ غائب ہو جائیں گے۔
05.43	تو اب یہاں پھول دان کے بارے میں کچھ کرتے ہیں۔
06.06	مجھے لگتا ہے مجھے اس پوائنٹ سے کلون کرنا چاہئے۔
06.26	زوم سٹیپ میں یہ زیادہ ٹھیک نہیں لگتا لیکن مجھے لگتا ہے یہ کام کرے گا۔
06.34	کامک امیج میں بنیادی تین حصے ہیں۔
06.39	پہلا، بغیر کسی رنگ کے سیاہ دھبے یا گہرے دھبے ہیں جو امیج کو سٹرکچر یعنی ساخت دیتے ہیں۔
06.50	پھر لائنیں ہیں جو امیج میں فارم اور آئٹمز کی وضاحت کرتے ہیں۔
06.57	اور پھر رنگ ہے، ہم اسے دھبوں والے ٹیوٹورل سے شروع کریں گے۔
07.04	اور اس کے لئے
07.15	میں لیزر ڈبل کرتا ہوں اور اسے ink کہتا ہوں۔
07.25	میں Threshold ٹول چنتا ہوں امیج پر کلک کرتا ہوں اور انفارمیشن ونڈو کو امیج میں کھینچتا ہوں۔
07.37	آپ یہاں دیکھتے ہیں کہ امیج سیاہ اور سفید ہے۔
07.43	یہ ٹول امیج کو سیاہ اور سفید میں تقسیم کرتا ہے۔
07.48	اگر پیکسل اس وقت 82 سے کم گہرا ہے تو سرخ، سبز اور نیلے کی ایورتج یعنی اوسط ویلیو کا مجموعہ سفید ہے۔
08.02	اور اگر لیول 82 سے نیچے ہے تو یہ سیاہ ہو جاتا ہے۔
08.14	اب یہاں پہلا مسئلہ ہمارے سامنے آتا ہے۔
08.19	جب میں اس سلائیڈر کو ڈرا کرتا ہوں تو افیکٹ کافی گہرا ہو جاتا ہے۔
08.26	یہاں یہ ویلیو 129، رالف سٹارٹ کے چہرے کے بائیں حصے، کندھے اور سٹپچو کے لئے بہترین ہوگی۔

08.40	یہاں آنکھوں کے لئے یہ اچھا ہوگا۔
08.48	اور یہ دوسری آنکھ کے لئے
08.53	اب اس امیج کے لئے مجھے مختلف انک لیئر کو استعمال کرنا ہے۔
09.01	لہذا ہلکے رنگ کی طرف سے شروع کرتے ہیں، جیسے یہ یہاں سے، اور امیج میں 100 فیصد تک واپس جائیں۔
09.14	میں یہاں یہ ڈبل کرتا ہوں threshold ٹول کو چنتا ہوں اور اس سلائیڈ کو نیچے کھینچتا ہوں۔
09.29	لیکن اس کے بعد مجھے اوپری لیئر کو پوشیدہ کرنا ہے۔
09.46	مجھے لگتا ہے یہ ویلیو چہرے کے اس حصہ کے لئے بہترین ہے۔
09.56	میں اس لیئر کی کاپی بنانا چاہتا ہوں اور اسے دکھائی دینے کو قابل بنانا چاہتا ہوں اب میں اس لیئر پر کام کروں گا۔
10.08	مجھے یہاں درمیانی ٹرم (Term) دیکھنا ہے۔
10.13	چہرے کا یہ حصہ، مجھے لگتا ہے کافی اچھا کام کرتا ہے لہذا میں امیج میں چاروں طرف دیکھتا ہوں۔
10.23	سٹیچو بھی ٹھیک ہے۔
10.26	یہ امیج یہاں اچھی طرح وضاحت شدہ ہے، رالف سٹانزٹ کے ہاتھ کے قریب لائن پوشیدہ ہے، جسے optical illusion کہا جاتا ہے۔
10.41	مجھے لگتا ہے یہ اچھا ہے اور امیج میں رہنا چاہئے۔
10.49	اب میں Threshold ٹول چنتا ہوں، لائن کو یہاں دکھنے کے قابل بنانا ہوں اور تھوڑی سی وضاحت حاصل کرنے کے لئے روشن حصوں کو دیکھتا ہوں، اور اسے اپر سلائیڈ کرتا ہوں۔
11.08	یہ بہتر لگتا ہے۔
11.12	اب میرے پاس میری انک لیئر کی 3 کاپیاں ہیں۔
11.17	پہلی ink light ہے۔
11.28	اوپری لیئر ink dark ہے۔
11.34	اب درمیانی لیئر کو صرف ink نام دیں۔
11.40	اب تینوں لیئرس کو دیکھتے ہیں اور یہ فیصلہ کریں کہ کس کا استعمال زیادہ کرنا ہے۔
11.49	مجھے لگتا ہے انک لیئر ایک اچھی بنیاد ہے، کیونکہ یہ بہت لائٹ یعنی ہلکی ہے اور یہ بہت ڈارک یعنی گہری ہے۔
12.01	لہذا میں اس لیئر کو نیچے رکھتا ہوں اور ڈارک لیئر پر اور لائٹ لیئر پر ایک layer mask جوڑتا ہوں۔

12.12	میں black میں ایک layer mask جوڑتا ہوں جو فل ٹرانسپیرنٹ یعنی پوراشفاف ہے۔
12.18	تو سب کچھ یہاں پوشیدہ ہو جاتا ہے۔
12.26	جب میں لائٹ لیئر کے layer mask پر white ڈرا کرتا ہوں، تو امیج اس میں دکھائی دے گی۔
12.45	تو یہاں میں normal موڈ کے ساتھ brush ٹول چنتا ہوں اور 100% opacity
12.55	مجھے لگتا ہے میں ہارڈ برش استعمال کروں گا اور pressure sensitivity، Size ہونی چاہئے، لہذا جب میں سطح پر برش دباتا ہوں تو ڈاٹ بڑا ہو جائے گا۔
13.20	میرا نور گراؤنڈ رنگ سفید ہے۔
13.24	تو شروع کرتے ہیں۔
13.28	مجھے لگتا ہے چہرے کا بائیاں حصہ روشن کیا جانا چاہئے۔
13.34	امیج میں زوم کرنے کے لئے میں 1 دباتا ہوں۔
13.39	مجھے لگتا ہے یہ برش بہت چھوٹا ہے، لہذا میں اسے تھوڑا سا scale کرتا ہوں۔
13.53	یہ بہتر لگتا ہے۔
14.00	لیکن شاید یہ زیادہ روشن ہے۔
14.05	یہ یا تو سیاہ یا سفید ہونا چاہئے۔
14.47	لہذا میں 'X' کی کے ساتھ رنگ کو سوئچ کرتا ہوں اور دوبارہ یہاں پینٹ کرتا ہوں۔
14.57	لیکن مجھے لگتا ہے میں اسے یہاں چھوڑ سکتا ہوں اور اس کے اوپر اگلی لیئر رکھ سکتا ہوں۔
15.14	اب ہمیں ایریا ز اور سٹرکچر کے بارے میں زیادہ دلچسپی ہے تو ہمیں لائنوں کو بھول جانا چاہیے اور صرف یہاں سٹرکچر کو دیکھیں۔
15.30	اسے ایسے ہی چھوڑ دیں۔
15.34	میں ایک دوسری لیئر آسانی سے شامل کر سکتا ہوں، اب میں ڈارک حصوں کو سفید رنگ کے ساتھ پینٹ کرتا ہوں۔
15.44	اب دیکھتے ہیں کہ کیا میں یہاں تھوڑا سا ظاہر کر سکتا ہوں۔
15.51	مجھے لگتا ہے یہ بہت زیادہ ہے۔
15.56	میں چہرے کو تھوڑا زیادہ ڈارک کرنا چاہتا ہوں۔
16.08	اور یہاں بھی۔

16.19	مجھے لگتا ہے وہ زیادہ ڈارک یعنی گہرا ہے۔
16.31	یہاں اب بھی کچھ کام کیا جانا باقی ہے لیکن میں اسے یہاں چھوڑوں گا اور اسے، لائنوں کے ساتھ اگلا اسٹیپ کر لینے کے بعد دیکھوں گا اور پھر میں یہاں ایڈجسٹ کر سکتا ہوں۔
16.46	اسے تھوڑا زیادہ روشن کیا جانا ہے۔
16.49	لہذا ہم یہاں ایڈٹ دیکھتے ہیں
16.53	اس مرحلہ میں مجھے چند لائنیں جوڑنی ہیں اور یہ Background لیئر ڈبل کر کے کیا جاسکتا ہے اور اسے اوپر رکھ کر اسے lines نام دیں۔
17.08	لائنیں مختلف رنگوں کے درمیان کے edges یعنی کنارے ہیں۔
17.15	میں Filters پر جاتا ہوں، پھر edge-detect اور یہاں میرے پاس Difference of Gaussian Edge Detect ہے۔
17.33	متعلقہ سلائیڈر radius ہے، اور اگر آپ اس تعداد گھٹاتے ہیں تو لائنیں پتلی ہو جاتی ہیں۔
17.45	اگر آپ تعداد بڑھاتے ہیں تو لائنیں چوڑی ہو جاتی ہیں اور آپ کو امیج میں مزید تفصیلات حاصل ہوتی ہیں۔
17.56	میں تعداد، 10 کے ارد گرد پسند کروں گا پر میں 30 تک جاسکتا ہوں اور پھر فیصلہ کروں گا کہ واقعی مجھے کہاں رُکنا چاہئے۔
18.10	جب میں 30 پر جاتا ہوں تو مجھے کنارے نہیں ملتے ہیں علاقے ملتے ہیں اور 12، یہاں یہ دے گا۔
18.27	مجھے لگتا ہے میں 10 پر ہی رہوں گا۔
18.37	میں اس لیئر کے لیئر موڈ کو Multiply پر مقرر کروں گا اور بڑھتے ہوئے رنگ کے لئے بعد میں مجھے امیج میں سفید کو کم کرنے کی ضرورت ہے۔
18.50	اب جانچتے ہیں کہ ہم نے اب تک جو کیا ہے وہ ٹھیک ہے یا نہیں
18.56	چنانچہ lines لیئر کو آن اور آف کروں گا اور آپ یہاں دیکھیں گے کہ lines لیئر کے آن ہونے پر کچھ وضاحت ہوتی ہے۔
19.08	اب میں dark ink لیئر کو غیر منتخب کرتا ہوں اور light ink لیئر کو رکھتا ہوں۔
19.20	سٹرپچر جو میں dark ink کے ساتھ رکھنا چاہتا ہوں، lines لیئر میں دکھائی دیتا ہے۔
19.30	چنانچہ dark ink لیئر کو سوئچ آف ہی رہنے دوں گا۔
19.42	مجھے نہیں لگتا کہ یہاں ان لیئرس کو ملانے کی ضرورت ہے۔

19.50	میں اسے ایسا ہی چھوڑ دوں گا، تاکہ میں اس میں کچھ بدل سکوں اور یہ آخری امیج میں ہوگا۔
20.09	اگلا اسٹیپ، جیسا میں نے کہا مجھے یہاں سفید چنیل کو کم کرنا ہے، اور یہ levels ٹول سے کیا جاسکتا ہے، میں لیول کو 240 تک کم کرتا ہوں۔
20.28	جب میں اس لیئر کو سوئچ آف کرتا ہوں تو آپ دیکھتے ہیں کہ میرے پاس گرے بیک گراؤنڈ ہے اور یہاں تھوڑی سی رنگ کی معلومات ہیں۔
20.40	امیج میں رنگ حاصل کرنے کے لئے میں بیک گراؤنڈ لیئر کو کاپی کرتا ہوں اسے Colour نام دیتا ہوں اور اسے اوپر رکھتا ہوں اور لیئر موڈ کو Colour پر مقرر کرتا ہوں۔
21.00	لیکن یہ اچھا نہیں لگتا، اس لئے مجھے موڈ تبدیل کرنا چاہئے۔
21.07	یہاں امیج میں تھوڑا سا رنگ حاصل ہو گیا ہے۔
21.12	لیکن میں مزید saturation چاہتا ہوں، اس لئے میں دوبارہ بیک گراؤنڈ لیئر کی کاپی بناتا ہوں اور اسے Saturation نام دیتا ہوں۔
21.24	میں لیئر موڈ کو Saturation پر مقرر کرتا ہوں۔
21.29	مجھے لگتا ہے یہ سچو ریشن موڈ پہلے سے ہی کام کرتا ہے اور فیکٹس یعنی اثرات بہت اچھے ہیں۔
21.38	رنگ میں مزید فلیٹنس ہونی چاہیے تھی اور ہاتھ کا مک نہیں لگ رہا ہے۔
21.47	میں دیکھوں گا کہ یہ کہاں سے آتا ہے۔
21.51	اب میں سلائیڈز کو پلے یعنی کچھ کرنے کا عمل کرنا شروع کر سکتا ہوں۔
21.58	Saturation کم کرتے ہی، یہ تھوڑا سا فلیٹ ہو جاتا ہے اور کچھ واٹر کلر جیسا لگتا ہے، لہذا یہ ایک عجیب افیکٹ ہے۔
22.19	اب یہاں میں layers کے ساتھ پلے کرنا یعنی کچھ کرنے کا عمل شروع کرتا ہوں۔
22.26	چنانچہ lines لیئر کو سوئچ آف کرتا ہوں اور آپ یہاں دیکھتے ہیں کہ یہ افیکٹ lines سے نہیں ہے بلکہ colour اور saturation سے ہے۔
22.39	اب میں کچھ ایڈجسٹمنٹ کر سکتا ہوں کیونکہ یہاں میرے پاس اب بھی لیئر ہیں۔
22.47	میں چہرے کو ہلکا چاہتا ہوں، لہذا میں ink light لیئر چنتا ہوں، سفید foreground رنگ کے ساتھ برش چنتا ہوں۔
23.12	میں امیج میں زوم کرتا ہوں۔

23.18	برش کے سائز کو کم کریں اور اسے تھوڑا سا سکیل کریں، اب میں یہاں آنکھ کو پینٹ کرنا شروع کرتا ہوں۔
23.34	یہ بہت زیادہ ہے۔
23.50	یہ بہتر لگتا ہے۔
23.54	اب میں اس حصے میں پینٹ کرتا ہوں۔
24.00	یہ بہت زیادہ ہے۔
24.03	آپ تصور کر سکتے ہیں کہ یہاں بہت سی ترامیم ممکن ہیں جو آپ یہاں ان علاقوں کو بدل کر امیج میں کر سکتے ہیں۔
24.47	یہ ٹھیک ہے۔
24.51	آپ یہاں بہت سی تبدیلیاں کر سکتے ہیں اور مجھے نہیں معلوم کہ میں صحیح راستے پر ہوں یا نہیں۔
25.01	لیکن اب تک یہ مجھے پسند آیا۔
25.06	اب دیکھتے ہیں کہ اس کے علاوہ ہم کیا کر سکتے ہیں۔
25.10	پہلی چیز ہم لائنز کے بجائے مختلف لپیرس استعمال کر سکتے ہیں۔
25.18	چنانچہ lines کو سوئچ آف کرتا ہوں اور مجھے بہت ہی عجیب رنگ ملتے ہیں کیونکہ میرے پاس پھر سے سفید بیک گراؤنڈ ہے۔
25.31	لہذا یہاں ایک اور لیئر کا اضافہ کریں اسے white پر مقرر کریں multiply موڈ استعمال کریں اور اسے 240 سرمئی سے بھریں
25.52	اب مجھے لگ بھگ وہی امیج مل گئی ہے جیسی یہاں میری لائنز کے ساتھ تھی۔
25.59	اب میں انہیں آن کرتا ہوں۔
26.03	میرے پاس لائنوں کی معلومات باہر آتی ہے، لیکن یہ کالمک افیکٹ اب بھی وہاں ہے اور میں دیکھ سکتا ہوں کہ کیا بہتر ہے۔
26.21	کچھ مختلف ترقیبوں کی کوشش کرتے ہیں۔
26.30	میں colour اور saturation لیئر ڈبل کرتا ہوں اور ان کے ساتھ کچھ کرتا ہوں
26.39	یہاں میں امیج کے باہر تفصیلات حاصل کرنے کی کوشش کرتا ہوں۔
26.45	لہذا Filters، Blur اور Gaussian blur پر جاتا ہوں
26.53	اور یہاں میں ایک ویلیو چنتا ہوں جو مجھے ایک اچھا افیکٹ دیتی ہے۔

27.08	آپ دیکھتے ہیں کہ رنگ تھوڑے سے ہموار ہو گئے ہیں۔
27.18	لہذا saturation copy کے ساتھ بھی ایسا کرتے ہیں۔
27.24	Filters پر جائیں، Guassian Blur دہرائیں۔
27.29	اور اب میرے پاس واقعی میں فلیٹ رنگوں کے ساتھ فلیٹ امیج ہے۔
27.36	لہذا، میں اصل colour کو آن کرتا ہوں اور مجھے یہاں ایک عجیب افیکٹ ملتا ہے۔
27.44	اب انہیں دوبارہ نام دیتے ہیں saturation blurred اور colour blurred
28.04	اگر میں blurred saturation کو unblurred saturation کے ساتھ ملا دوں تو مجھے یہاں کچھ رنگ ملتے ہیں جو تھوڑے سے عجیب لگتے ہیں۔
28.16	مجھے یہ پسند ہوتے اگر یہ خاص طور پر یہاں ناک پر نہ ہوتے، تو۔
28.22	لہذا اسے واپس on کریں اور یہاں یہ افیکٹ ہے۔
28.29	آپ تصور کر سکتے ہیں کہ اگر آپ blurring یعنی دھندلا پن کم کرتے ہیں تو آپ کو زیادہ شارپ تفصیلات حاصل ہوتی ہیں۔
28.37	یہ ایک حقیقی کھیل کا میدان ہے۔
28.40	آپ کے پاس یہاں بہت سے امکانات ہیں جیسے ان کو کس طرح کرنا ہے، کیا کرنا ہے اور کیا ٹھیک کرنا ہے۔
28.50	ایسا کرنا واقعی مزہ دیتا ہے۔
29.09	بنیادی ٹیوٹورل کے خالق نے زبردست کام کیا ہے۔
29.24	میں اس امیج کی دونوں حالتوں سے زیادہ خوش نہیں ہوں۔
29.31	مجھے یہاں سٹرپچر، اور پھول، سٹیچو اور یہاں پھول دان پسند ہے۔
29.40	مجھے ہاتھ کے پاس اور چہرے کی ساری تفصیلات پسند نہیں ہیں، یہ تھوڑا زیادہ فلیٹ ہو سکتا تھا۔
29.49	blurred on کے ساتھ مجھے چہرے میں اور ہاتھ کے پاس تفصیلات پسند ہیں لیکن مجھے پھول پسند نہیں ہے جو مکمل طور پر دھندلا ہے۔
30.04	لہذا اب میں دونوں امیجس کو ملاتا ہوں میں colour blurred کے ساتھ شروع کرتا ہوں کیونکہ مجھے اس کی مکمل appearance یعنی ظہور، saturation blurred سے زیادہ پسند ہے۔

30.20	لیکن میں ساری لیئرس کو آن کرتا ہوں saturation blurred اور colour blurred پر layer mask جوڑتا ہوں اور میں black layer mask fully transparent جوڑتا ہوں۔
30.37	اور اب میں saturation layer mask کے ساتھ کام کرنا شروع کروں گا، چنانچہ فور گراؤنڈ رنگ میں سفید چنتا ہوں اور یہاں پینٹ برش چنتا ہوں۔
30.51	اب میں پینٹنگ شروع کرتا ہوں۔
30.55	میں امیج میں ان حصوں پر پینٹ کرتا ہوں جہاں میں امیج میں تھوڑی زیادہ پھلپٹینس چاہتا ہوں۔
31.04	یہ کچھ عجیب لگے گا کیونکہ اب میں نے کلر لیئر کو آن کیا ہے۔
31.46	لہذا اب میں Shift + ctrl + A دبا کر سب کچھ چنتا ہوں اور Ctrl + C دبا کر اسے کاپی کرتا ہوں، امیج پر جائیں Ctrl + V دبا لیں Floating Selection پر کلک کریں اور Ctrl + H یا اینکر لیئر کے ساتھ یہاں میرے پاس میری کاپی ہے۔
32.20	تو، آپ ان لیئر ماسکس کو کاپی بھی کر سکتے ہیں اور مجھے لگتا ہے یہاں میں اس امیج کو چھوڑ دوں گا
32.32	مجھے لگتا ہے یہ کافی حد تک اچھی مثال ہے اور اب آخر میں، میں ان سلائیڈز کے ساتھ میں تھوڑا سا پلے کرتا ہوں۔
32.54	خلاصہ کرتے ہیں۔
32.57	پہلے آپ امیج لیئر کو کاپی کریں اور threshold ٹول کے ساتھ 'inked' امیج بنائیں۔
33.05	ان علاقوں کو دیکھیں جنہیں آپ کا لایا بہت ڈارک یعنی گہرا کرنا چاہتے ہیں۔
33.10	پھر آپ بیس امیج کو دوبارہ کاپی کریں اور edge detect فلٹر کے ساتھ ایک لائن لیئر بنائیں اور پھر لیئر موڈ کو multiply پر مقرر کریں۔
33.29	اس لیئر میں آپ levels ٹول کے ساتھ سفید کو کم کر کے تقریباً 240 گرے کریں۔
33.42	پھر آپ بیس امیج کو دوبارہ کاپی کریں اور ایک کلر لیئر بنائیں۔
33.49	colour موڈ کو colour پر مقرر کریں۔
33.56	اور آخر میں آخری بار آپ بیس لیئر کو کاپی کریں اور سپر لیشن لیئر بنائیں یہاں آپ layer mode کو saturation پر مقرر کریں اب مختلف لیئرس کی یا کچھ لیئرس پر opacity کے ساتھ آپ شروع کریں۔
34.20	الگ الگ طرح سے کوشش کریں۔ نتائج اچھی طرح مل جُل گئے ہیں لیکن کچھ حیرت انگیز ہیں۔

34.32	مزید معلومات کے لئے http://meetthegimp.org پر جائیں اور تبصرہ بھیجنے کے لئے، info@meetthegimp.org پر لکھیں۔
34.49	اس ٹیوٹوریل کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاحت احمد نے کی ہے۔ شامل ہونے کے لئے شکریہ۔